MANUAL BÁSICO DE

XADREZ

“Manual prático de
regras e conceitos
básicos para iniciantes”

Organização: Mário Lúcio Zico

Em xadrez é muito difícil se criar algo novo. Jogado a milhares de anos, este jogo sempre provocou fascínio e admiração, sendo alvo de inumeráveis obras em todo o mundo.

Este manual não pretende acrescentar nada de novo em relação ao tema. O objetivo é apenas oferecer ao iniciante um material de leitura fácil e agradável, apresentando-lhe as regras e conceitos básicos do jogo, que lhe propiciarão base suficiente para conduzir-se bem em suas primeiras partidas e incutir-lhe o gosto pelo jogo, quando então procurará, por si mesmo, literatura mais especializada e abrangente.

Um dos fatores que podem explicar o enorme sucesso deste jogo milenar é, sem dúvida, a possibilidade de ser jogado por pessoas de idades variadas, como fonte de simples lazer ou a níveis elevados como as partidas de grandes mestres e de campeonatos oficiais.
Um objetivo secundário da realização deste trabalho é contradizer o que muitas pessoas pensam a respeito do jogo: "é muito demorado e muito parado". Com efeito, em jogos de mestres ou válidos por campeonatos importantes, o nível dos enxadristas é naturalmente elevado e cada lance se reveste de fundamental importância para as aspirações do jogador. Entretanto, a nível amador e de pura diversão, pode-se jogar partidas rápidas, prazerosas e muito emocionantes, como você poderá comprovar após a leitura deste manual.

Índice

"O xadrez é muita ciência para ser jogo e muito jogo para ser ciência".

(Montaigne)

Introdução

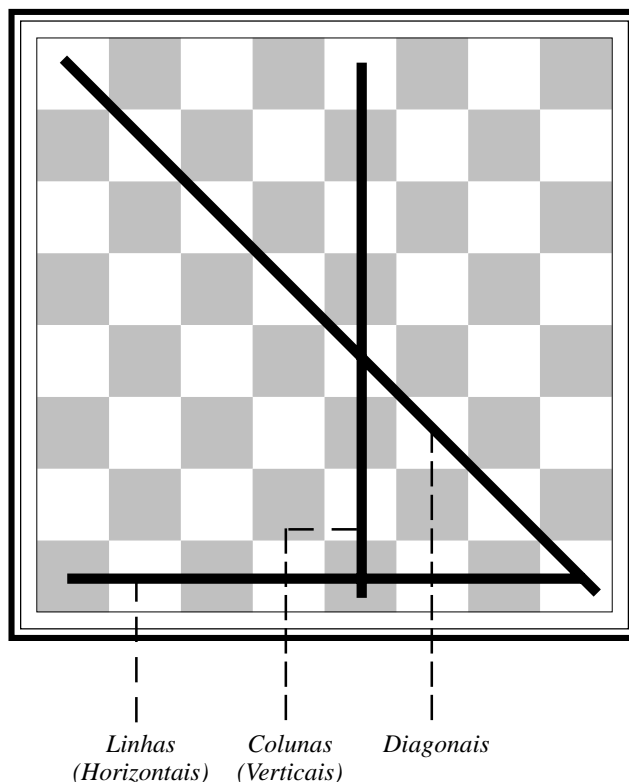
Este manual foi elaborado para proporcionar um aprendizado fácil, prático e rápido ao iniciante. As regras, como se poderá constatar, são simples e fáceis de serem assimiladas, sendo compostas basicamente pelo tipo de movimentação que cada peça pode fazer. Uma vez que se conheçam as regras básicas e se comece a praticar o xadrez o iniciante desenvolverá rapidamente muitas noções importantes. Isto porque a dinâmica do jogo é tão interativa que prende a atenção e estimula a criatividade e a tomada de decisões.

A melhor forma de aprender é aliando a teoria à prática, por isso é importante ter em mãos um tabuleiro e as peças de xadrez para acompanhamento do aprendizado, aproveitando as ilustrações e estudando as situações apresentadas. Neste manual o iniciante terá várias situações práticas para acompanhar no tabuleiro e deverá reproduzir todas elas, quantas vezes forem necessárias, até que assimile bem o item estudado. Este é um material básico e que não se aprofunda em questões estratégicas e táticas entretanto, é plenamente suficiente para que o iniciante possa ter uma base sólida de aprendizado e que o estimule, no futuro, a procurar literatura mais especializada e abrangente.

Então, pegue seu tabuleiro, as peças, o manual e um pouquinho de disposição. Em pouco tempo você estará desfrutando do prazer imenso que este jogo vem proporcionando a milhares de anos.

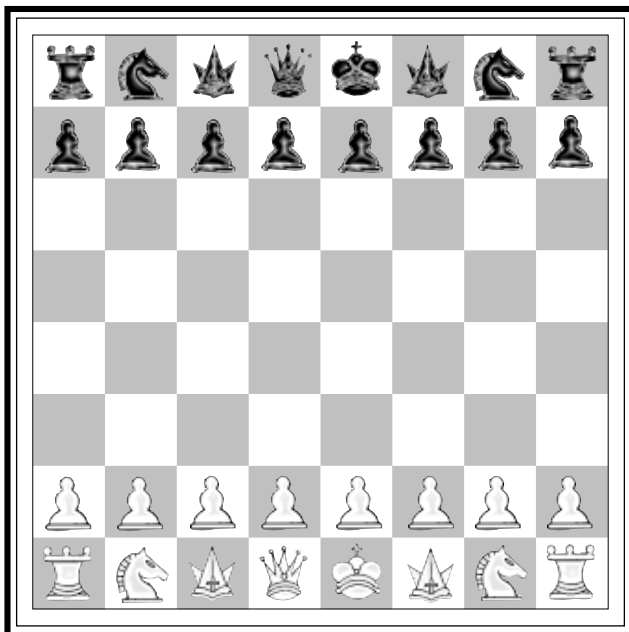
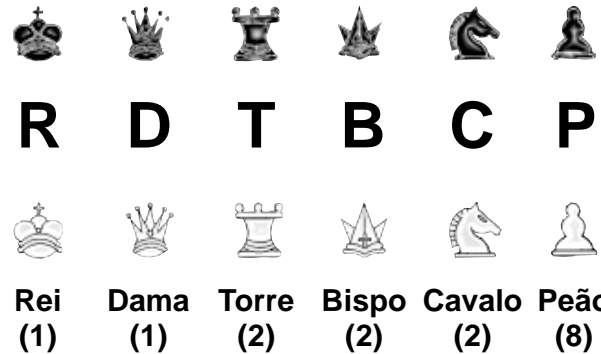
O Jogo

O jogo de xadrez acontece em um tabuleiro quadrado, dividido em 64 casas pintadas em cores alternadas, portanto, formando um quadriculado de oito por oito casas. Podemos analisar melhor o tabuleiro dividindo-o em linhas (horizontais), colunas (verticais) e diagonais. O jogo é a representação de uma batalha entre duas forças (preta e branca são as mais comuns, apesar de outras poderem ser usadas), com 16 peças para cada lado. As peças possuem características individuais de movimentação e cabe aos jogadores dispô-las, no decorrer do jogo, de forma a derrotar o adversário (levando-o a uma situação chamada de xeque-mate) ou obrigá-lo a desistir. Existe, ainda, a possibilidade de empate, podendo esta situação ocorrer por diversos meios.

*O jogador que tem as peças brancas sempre começa a partida, com cada um dos lados fazendo um lance e passando a vez ao adversário. Ao se jogar mais de uma partida com o mesmo adversário, revezam-se as cores das peças a cada uma. O tabuleiro deve ser posicionado sempre com uma casa branca à direita do jogador. A ética do xadrez dita algumas regras simples e práticas que devem ser conhecidas de todo enxadrista, principalmente os iniciantes. "Peça tocada, peça jogada"; ou seja, se o jogador encostar a mão em uma peça, deverá obrigatoriamente fazer seu movimento com esta peça. Acostume-se desde o início a só tocar uma peça após ter-se decidido firmemente pelo lance que irá realizar. Caso seja necessário arrumar uma peça mal posicionada no tabuleiro deve o jogador avisar ao oponente de seu intento. É comum usar-se a expressão "J'adoube" (expressão francesa que significa "eu arrumo", "eu endireito"), entretanto, pode-se simplesmente dizer: "*Vou arrumar esta peça*". Outro aspecto importante: "as peças do adversário são intocáveis". Caso seja necessário arrumar a posição de qualquer peça do adversário, deve-se solicitar a ele que o faça, e não você mesmo arrumá-la. As peças do adversário só podem ser tocadas por você no momento de uma captura, que será ensinada posteriormente. Outra regra importantíssima: um lance jamais pode ser voltado. Como jogo intelectual é deselegante e censurável que se faça um lance e se queira anulá-lo. Deve o jogador arcar com os erros cometidos e prosseguir com o jogo.*

O tabuleiro de xadrez: as duas diagonais maiores (com oito casas) são conhecidas como Grande Diagonal Branca e Grande Diagonal Preta. Os cruzamentos de linhas e colunas são denominados de "casa". Temos portanto 64 casas em um tabuleiro, sendo 32 brancas e 32 pretas. Neste manual, o tabuleiro aparecerá sempre nesta posição (algumas vezes, mostrando apenas uma parte dele), considerando que o leitor ficará com a parte de baixo do tabuleiro, que será chamado de lado das brancas, pois ali estarão sempre as peças brancas.
Lembre-se: à direita de cada jogador, deve existir sempre uma casa branca.

As Peças

Cada lado possui as seguintes peças, identificadas por suas respectivas iniciais: 1 Rei (R); 1 Dama (D); 2 Torres (T); 2 Cavalos (C), 2 Bispos (B) e 8 Peões (P).

Deste modo, temos: Rei Preto, Rei Branco, Bispo Preto, Bispo Branco, etc. Cada peça possui uma posição definida para o início do jogo. Os peões ocupam toda a segunda linha. As outras peças, todas na primeira linha, são assim dispostas: as Torres são colocadas uma em cada canto, nas casas angulares. Ao lado de cada Torre é colocado um Cavalo e ao lado do Cavalo, um Bispo. As duas casas centrais são destinadas ao Rei e à Dama, sendo que "o Rei Preto sempre começa em uma casa branca e o Rei Branco sempre começa em uma casa preta". Na posição inicial identificamos as peças associando-as ao Rei e à Dama, sendo as peças do Rei as que estiverem do seu lado do tabuleiro e as da Dama as da outra metade. Assim sendo, temos que: o Bispo que está ao lado do Rei é o Bispo do Rei (BR); o Cavalo logo ao lado do Bispo do Rei é o Cavalo do Rei (CR) e a Torre, a Torre do Rei (TR). Do outro lado, temos o Bispo da Dama (BD), Cavalo da Dama (CD) e Torre da Dama (TD). Os peões são identificados pela peça imediatamente atrás de cada um na posição inicial. Temos então: Peão da Torre do Rei (PTR), Peão do Cavalo do Rei (PCR), Peão do Bispo do Rei (PBR), Peão do Rei (PR), Peão da Dama (PD), Peão do Bispo da Dama (PBD), Peão do Cavalo da Dama (PCD) e Peão da Torre da Dama (PTD).

Posição inicial das peças no tabuleiro.

A posição inicial deve ser bem estudada, evitando enganos na colocação das peças. Neste manual, o tabuleiro será sempre apresentado nesta posição, com o lado branco ficando na parte de baixo e o lado preto na parte de cima.

Lembre-se sempre:

- À direita de cada jogador deve ficar uma casa angular branca;

- Rei branco começa em casa preta, Rei preto começa em casa branca.

***Sugestão**: com as peças na posição inicial, diga o nome de cada uma delas, de acordo com sua posição.*

Captura e Movimentos

Cada peça possui um tipo de movimento particular. Os locais por onde uma peça pode se movimentar são chamados de área de influência desta peça. A movimentação de uma peça durante o jogo pode ser restringida pela posição das outras peças (do mesmo lado ou adversárias). À exceção dos Peões, todas as outras peças realizam capturas de peças adversárias do mesmo modo como realizam seus movimentos. A captura no Xadrez consiste em ocupar a casa onde exista uma peça adversária, retirando-a do jogo. Note que a captura não é feita, por exemplo, como no Jogo de Damas, pulando a peça adversária, mas sim, ocupando a sua casa e retirando-a do jogo. As peças capturadas são colocadas do lado de fora do tabuleiro. O Rei jamais é capturado entretanto, o objetivo do jogo é levá-lo a uma situação especial, chamada de xeque-mate, em que ele sofra um ataque fatal sem que tenha meios para se defender. Veremos mais tarde alguns exemplos desta situação.

Frequentemente utilizam-se outras expressões para a "captura". As mais comuns são "tomar" e "comer".

"O xadrez é a ginástica da inteligência."

(Goethe)

Movimentação das Peças

Opções de captura e movimento fora da posição inicial

Movimento fora da posição inicial

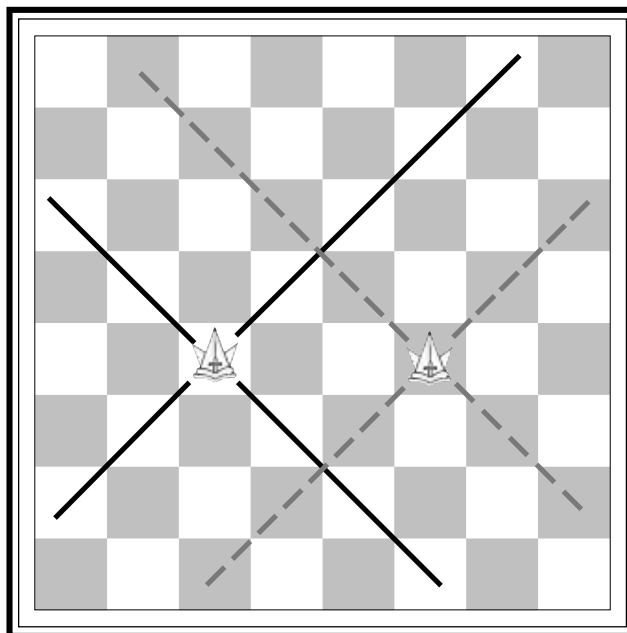
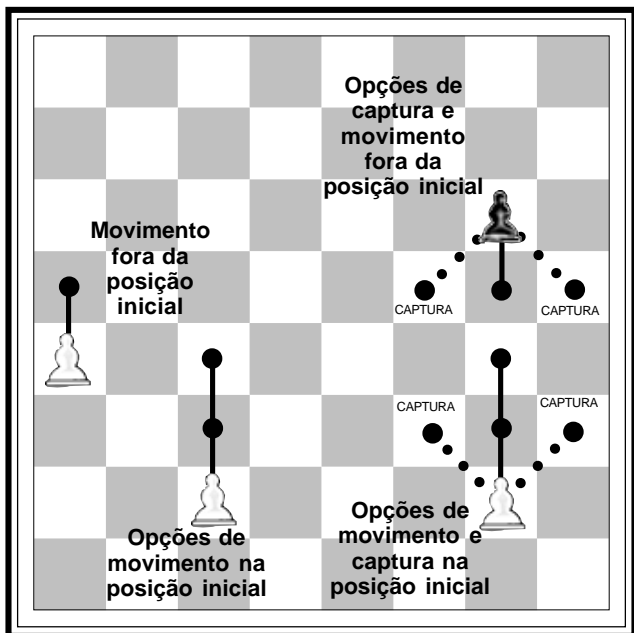
CAPTURA

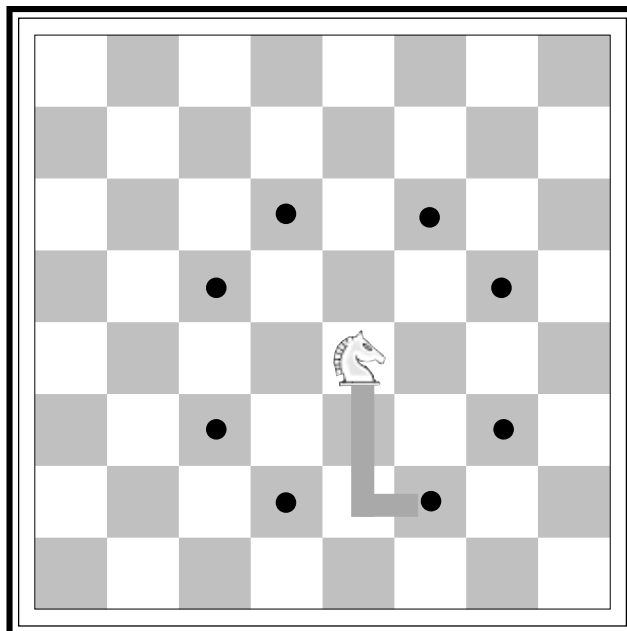
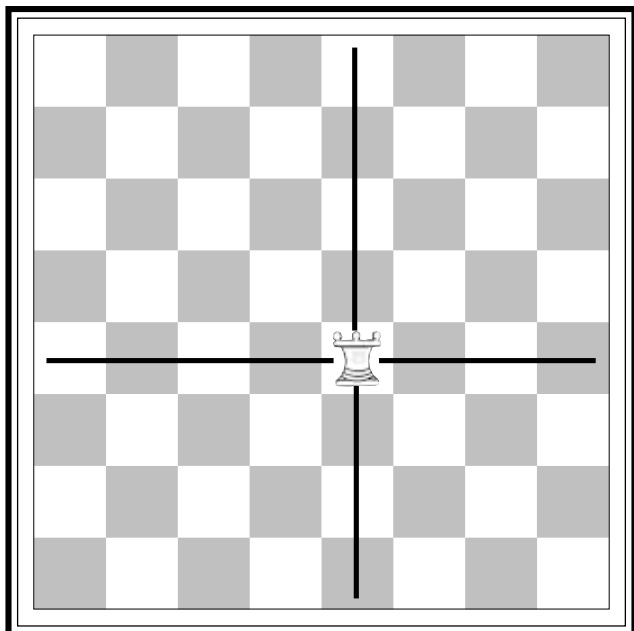
CAPTURA

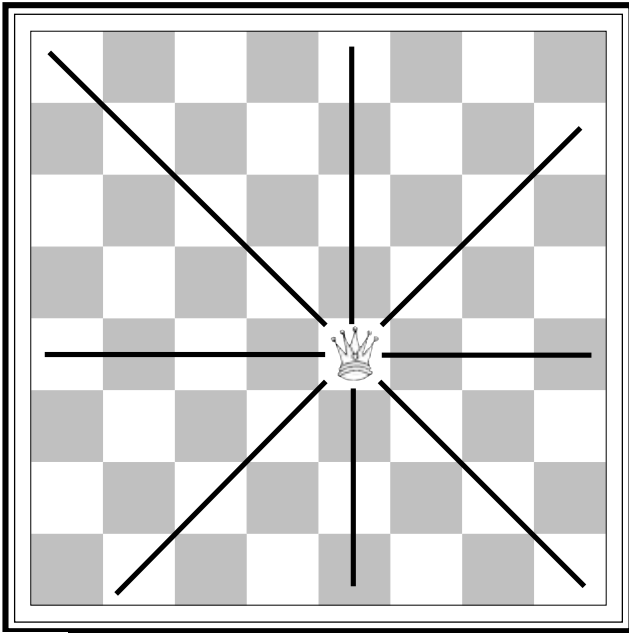
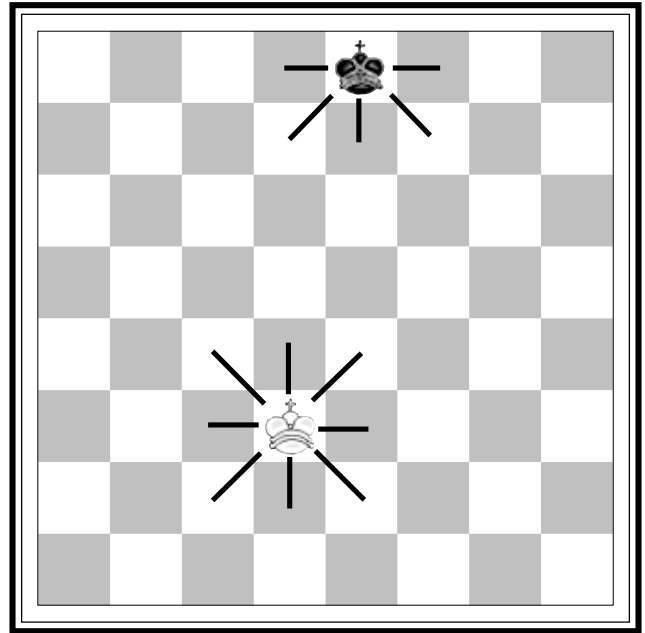
CAPTURA

CAPTURA

Opções de movimento na posição inicial

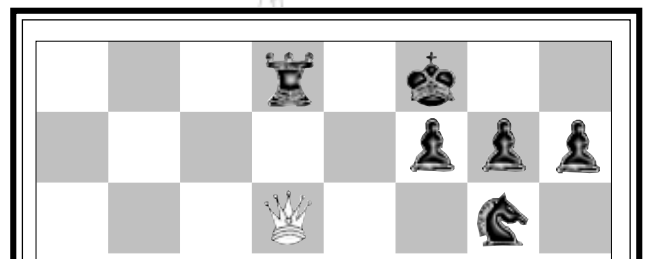
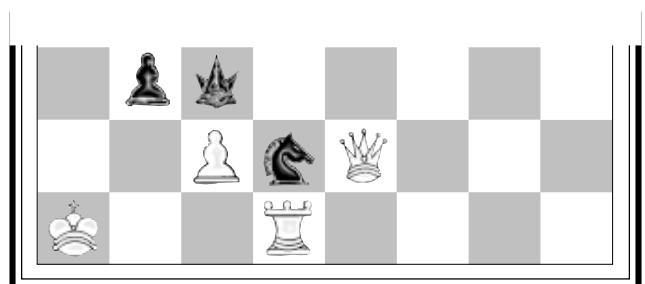
Opções de movimento e captura na posição inicial

***Peões**: os peões são as peças de menor movimento. Possuem dois tipos de movimento: **em linha reta, uma casa**, quando não vão capturar nenhuma peça adversária, **ou na diagonal, também uma única casa, quando vão realizar uma captura**. Sintetizando: peões movem-se somente uma casa para a frente e capturam somente na diagonal. (Ver diagrama). **Exceção no movimento de Peões**: qualquer peão, única e exclusivamente em seu primeiro movimento, pode optar por avançar uma ou duas casas (somente para movimento, nunca para captura).*

***Bispos**: Os Bispos **só se movimentam nas diagonais** (nunca na horizontal ou vertical) por qualquer número de casas. Note que cada lado possui um Bispo iniciando em uma casa preta e o outro em uma casa branca. Movimentando-se somente nas diagonais, **um Bispo nunca conseguirá passar para casas de outra cor**. Por isso, podem ser chamados também de Bispo da "casa branca" e Bispo da "casa preta".*

***Torres**: as Torres se movimentam **sempre na direção horizontal ou vertical** (nunca nas diagonais). Podem se mover por qualquer número de casas possíveis, sem contudo poderem mudar da linha ou da coluna em que se movimentam em um mesmo lance. A Torre, pela característica de seus movimentos, é considerada uma peça forte no jogo.*

***Cavalos**: O Cavalo é a única peça que pode "**pular**" por cima de outras peças (de seu lado ou adversárias) para atingir a posição final de seu movimento. Seu movimento eqüivale a andar **uma casa como Torre (na horizontal ou vertical) e mais uma como Bispo (na diagonal), formando um "L"**. O Cavalo pode capturar a peça adversária que estiver em uma das posições que ele puder alcançar no final de seu movimento.*

***A Dama**: é a peça que possui maior liberdade de ação e por isso mesmo é considerada a mais forte do jogo. Pode se mover como Torre ou como Bispo (**horizontais, verticais ou diagonais**), por qualquer número de casas.*

***O Rei**: o Rei pode se mover para qualquer casa adjacente à casa que estiver ocupando, entretanto, "**ele jamais pode se mover para uma casa que esteja sob influência de qualquer peça adversária** , ou seja, não pode se mover para qualquer casa em que uma peça inimiga possa se movimentar no lance seguinte.". Por este mesmo motivo, **o Rei não pode capturar peças inimigas que estejam defendidas**.*

Rei em Xeque

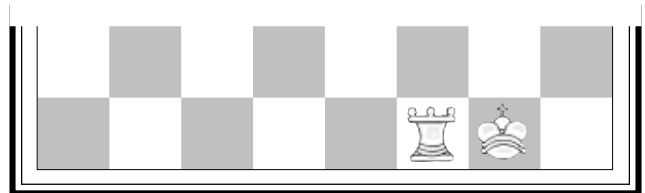
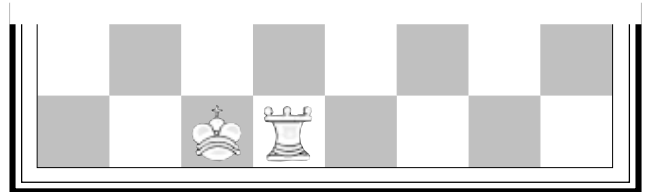
*Toda vez que o Rei for atacado, diz-se que ele está em xeque e o jogador atacante deverá anunciá-lo ao adversário, dizendo "**XEQUE**". Sempre que estiver em xeque o Rei é obrigado a sair desta situação imediatamente. Existem três modos pelos quais o Rei pode se livrar de um xeque: por seus próprios meios, movendo-se para uma casa adjacente que não esteja sob domínio de peças adversárias; com o auxílio de alguma outra peça, que se interporá entre o Rei e a peça atacante, protegendo-o do xeque (a isto dá-se o nome de "cobrir o xeque"); ou capturando-se a peça atacante com outra peça qualquer ou com o próprio Rei se isto for possível. Não existindo nenhuma condição para sair do xeque, o Rei estará em **Xeque-Mate** e a partida estará terminada.*

O jogador poderá abandonar a partida ao perceber que não existem mais condições para alcançar uma vitória ou mesmo um empate e que a derrota será inevitável. Neste caso, deverá deitar o seu Rei e anunciar ao adversário o abandono, concedendo-lhe a vitória. Não existe obrigatoriedade de se abandonar uma partida, mas faz parte da ética do xadrez não prolongar partidas que já tenham um resultado inevitável.

***Exemplo A**: a Dama branca ataca o Rei preto. Neste caso, ele pode sair do xeque de três modos: movendo-se para uma das casas a seu lado; o Cavalo pode ser movido para a sua frente, ficando entre o Rei e a Dama, cobrindo o xeque; ou capturar a Dama atacante com a Torre preta.*

***Exemplo B**: o Rei branco está em Xeque-Mate. Note que ele não tem nenhuma defesa contra o ataque do Bispo. As casas para onde podia fugir estão todas sob influência de peças pretas e nenhuma peça branca consegue, neste lance, eliminar o Bispo atacante.*

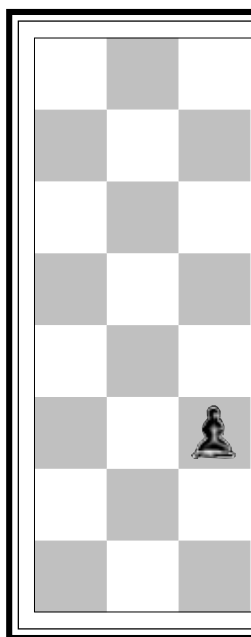
Movimentos Especiais

Roque**: é um lance que visa dar maior proteção ao Rei, já que em sua posição inicial, no meio do tabuleiro, ele pode ficar muito vulnerável a ataques. O lance consiste em mover o Rei por duas casas (única situação em que o Rei se move por duas casas) em direção à Torre e esta, por sua vez, salta o Rei, posicionando-se na casa ao seu lado, portanto é um lance que compreende a mexida de duas peças, Rei e Torre, que mudam lateralmente de posição. Para que se possa fazer o Roque, algumas condições são essenciais:* ***a - entre o Rei e a Torre não pode haver nenhuma peça; b) o Rei não pode estar em cheque; c) as casas vazias entre o Rei e a Torre não podem estar sob influência de nenhuma peça adversária; d) o Rei e a Torre não podem ter feito nenhum lance anterior, portanto o Roque só pode ser feito como o primeiro lance do Rei e da Torre e uma única vez por partida.

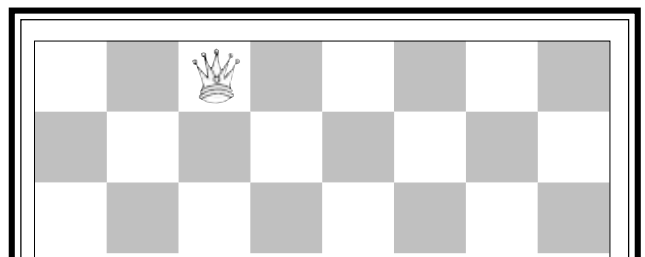
Note que o Rei inicia o jogo mais próximo da Torre do Rei que da Torre da Dama. Deste modo, ao fazer o Roque com a Torre do Rei, ele faz O Roque Pequeno e ao fazê-lo com a Torre da Dama, o Roque Grande. Em ambos os casos o Rei deve ser a primeira peça a ser movida, duas casas em direção à Torre com que vai fazer o Roque e, após este movimento, a Torre é imediatamente movida em direção ao meio do tabuleiro, posicionando-se ao lado do Rei. Fazer o Roque não é obrigatório, mas por ser um movimento que visa a maior segurança do Rei possui importância estratégica fundamental.

Posição do Rei e das Torres antes do Roque

Posição após o Pequeno Roque

Posição após o Grande Roque

*“**En Passant**”: expressão francesa que significa “De Passagem”. Este lance só é possível existindo-se um peão na quinta linha e um peão adversário em uma coluna ao lado, em sua posição inicial. Se o peão da linha inicial avançar duas casas (indo portanto para uma casa ao lado do outro peão), ele poderá ser capturado como se tivesse avançado uma só casa. O peão da quinta linha poderá capturá-lo, ocupando a casa que o outro peão ocuparia caso avançasse uma só casa. Este movimento só pode ser realizado no lance imediatamente após o avanço do Peão.*

O Peão branco avança duas casas e...

é capturado pelo Peão preto, como se tivesse se movido apenas uma casa

***Promoção de Peão**: O Peão possui uma característica peculiar que pode ser muito valiosa. Qualquer Peão, ao atingir a oitava linha, é promovido e transformado em outra peça, exceto o Rei. A promoção de Peões é recurso interessante e largamente utilizado em finais de partidas. Quando o Peão alcançar a oitava linha o jogador deve imediatamente substituí-lo pela nova peça que desejar, mesmo que já possua outras desta peça. Deste modo, pode-se ter um final de jogo com um dos lados possuindo duas Damas, ou três Torres, ou dois Bispos em casas brancas, etc. O mais comum é a promoção do Peão a Dama ou a Torre, raramente a Cavalo ou Bispo.*

O Peão avança para a oitava linha para ser promovido...

neste caso, escolheu-se promovê-lo a Dama, que é colocada imediatamente no tabuleiro, no lugar do Peão promovido.

Qualidade e Trocas

*As peças podem ser classificadas de acordo com seu poder de movimentação, o que chamamos de "**qualidade**". O Peão é a peça mais fraca e tem valor 1; os Bispos e os Cavalos possuem valor 3. As Torres possuem valor 5 e a Dama, a peça que mais possui liberdade de movimentos, possui valor 10. O Rei, apesar das limitações de seus movimentos, possui valor absoluto, já que sua perda significa a derrota.*

Estes valores comparativos servem tão somente para o caso de troca de peças. Podemos dizer que havendo trocas de peças de mesmo valor não houve ganho de qualidade para nenhum dos lados. Este conceito se aplica de acordo com a situação da partida, em trocas visando apenas a liquidação de peças para se conseguir maior espaço livre no tabuleiro. Na prática do xadrez você encontrará situações em que um Cavalo poderá ter mais valor que uma Dama. Em uma situação equilibrada entretanto, trocar um Bispo por uma Torre significa que o lado que perdeu a Torre ficou no prejuízo em qualidade, já que trocou uma peça de valor 5 por uma de valor 3. Como o xadrez é um jogo de múltiplas facetas, encare estes valores apenas em termos de trocas com situação igual para ambos os lados. Algumas vezes o jogador sacrifica peças grandes, Torres e até a Dama, para alcançar a vitória. Se em uma situação restringida você estiver em desvantagem, pela pouca mobilidade de suas peças, procure as trocas para livrar-se da situação. Caso contrário, se a posição restringida lhe parece promissora, evite-as.

Empates

O recurso do empate é uma valiosa saída para o lado inferiorizado. Algumas vezes consegue-se um empate em uma situação crítica em que a partida já parecia irremediavelmente perdida. Veja os tipos de empate possíveis:

*1 - Quando o lado que possui a vez do lance não puder movimentar nenhuma de suas peças e seu Rei não se encontrar em xeque. É chamado de "**pat**".*

*2 - Quando é possível aplicar uma série de xeques ao Rei adversário, sem que ele entre em xeque-mate ou que lhe seja possível evitar os ataques contínuos do adversário. É chamado de **xeque perpétuo**.*

*3 - Quando ambos os jogadores concordarem com o empate, independendo da posição e da quantidade de peças em jogo. É o empate por **comum acordo**.*

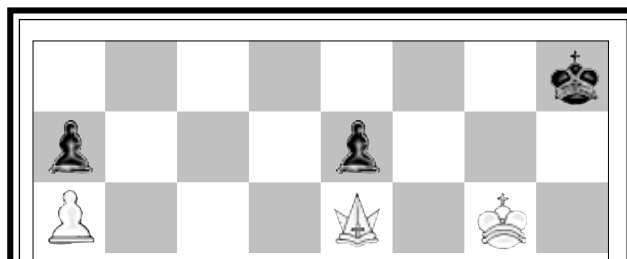
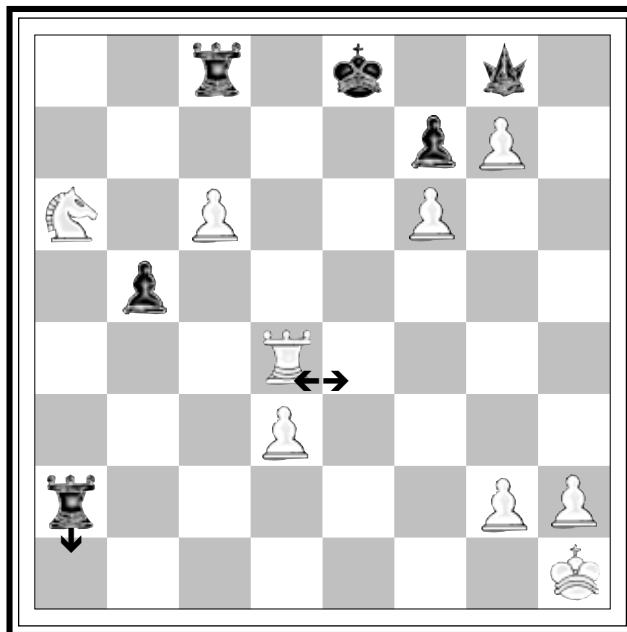
4 - Quando só restarem no tabuleiro: Rei contra Rei; Rei e Bispo contra Rei ou Rei e Cavalo contra Rei. É o empate por insuficiência de material, já que é impossível aplicar xeque somente com estas combinações de peças.

5 - Quando, decorridos cinqüenta lances de cada lado sem que haja captura de qualquer peça ou movimento de peão.

6 - Quando um dos lados ficar somente com o Rei pode exigir que o adversário aplique o mate em um máximo de 50 lances. Entretanto, caso o outro lado possua peões, a contagem recomeçará a cada vez que um peão for movido.

7 - Quando uma mesma posição se repetir três vezes um jogador poderá exigir o empate, antes que a situação se modifique.

*Os empates mais comuns são: **xeque perpétuo, comum acordo e "pat"**. Os demais raramente são utilizados. É muito importante conhecer bem o movimento e a influência das peças para provocar ou evitar empates por "pat" ou xeque perpétuo.*

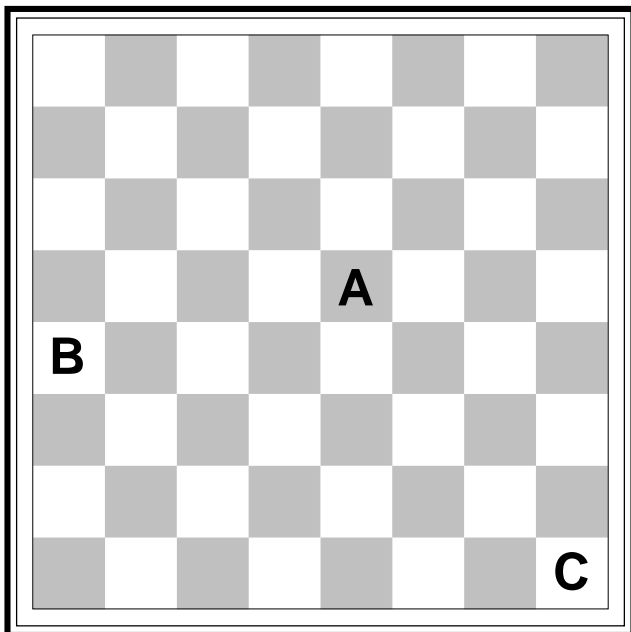
*As brancas conseguem um empate por "**pat**", mesmo estando em total desvantagem de peças.*

*Se o lance for das pretas, a partida estará empatada por "**pat**", pois mesmo não tendo nenhum movimento permitido (seus Peões estão bloqueados e o Rei não pode se mover), o Rei preto não está em xeque*

*Uma situação interessante. Se o lance for das pretas elas avançam a Torre e aplicam Xeque-Mate. Se for das brancas, elas podem optar pelo empate por "**xeque perpétuo**" com a Torre, que aplicará xeques seguidos ao Rei preto, movendo-se uma casa para a direita e depois retornando à casa anterior e assim sucessivamente, sem que o adversário possa evitá-los. É um recurso importante em situações difíceis.*

Exercícios de Fixação

1 - Numere a coluna da esquerda de acordo com a movimentação das peças:

[ ] Rei
[ ] Dama
[ ] Torre
[ ] Bispo
[ ] Cavalo
[ ] Peão

1 - só nas diagonais, qualquer número de casas
2 - uma casa, sempre para a frente, exceto no primeiro movimento, quando pode optar por avançar uma ou duas casas
3 - diagonais ou Horizontais, qualquer número de casas
4 - apenas uma casa, para qualquer direção
5 - uma casa na horizontal e mais uma na vertical, formando um “L”
6 - Somente nas horizontais, qualquer número de casas

2 - Complete o quadro com o número máximo de casas que cada uma das peças pode alcançar (exceto a própria casa que ocupa) estando posicionadas nos pontos marcados no tabuleiro:

Posição / Peça	A (casa central)	B (casa lateral)	C (casa angular)
Rei			
Dama			
Torre			
Bispo			
Cavalo			

3 - Responda com F (falso) ou V (verdadeiro):

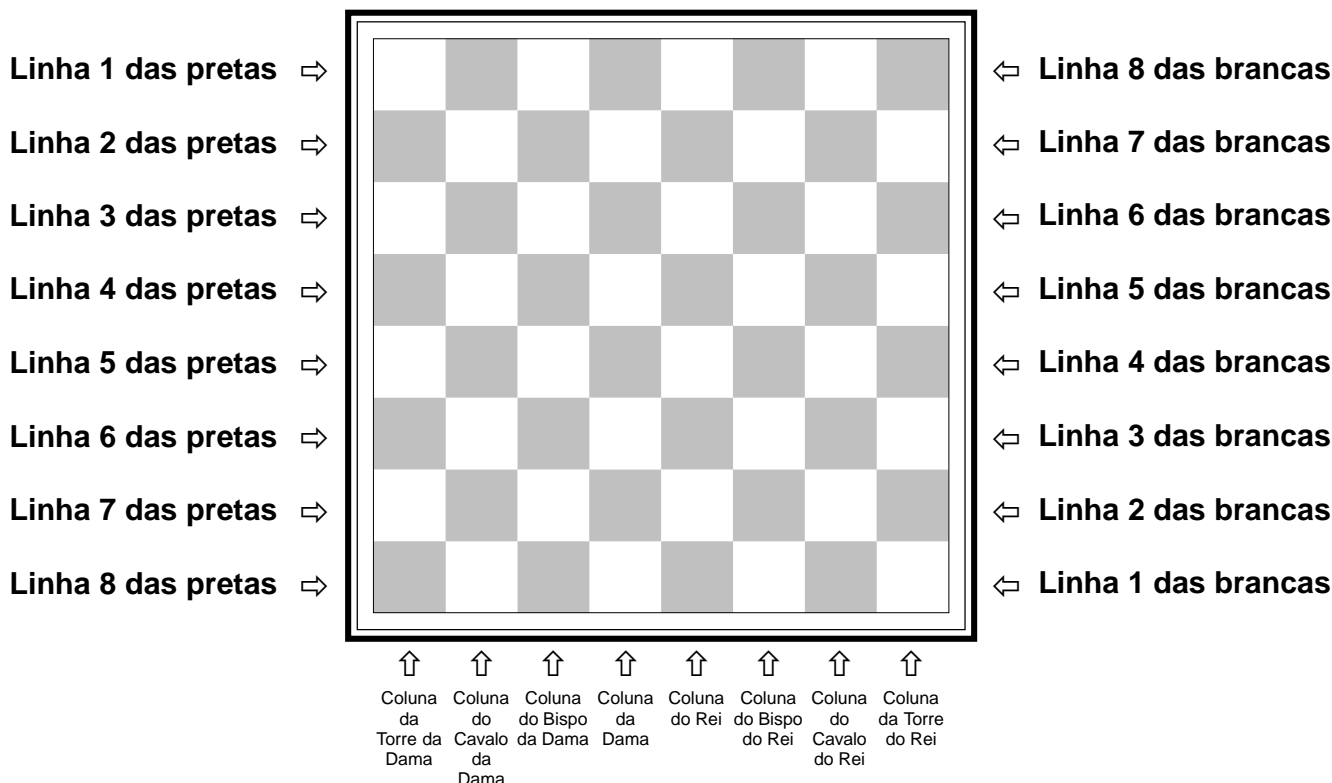
a - ( ) Os dois Reis podem ficar em casas adjacentes no decorrer de uma partida.
b - ( ) A cada lance as casas de movimentação do Bispo alternam de cor.
c - ( ) O Cavalo, ao fazer um lance, só poderá alcançar casas da cor oposta a que estiver ocupando.
d - ( ) O Rei em xeque é obrigado a sair desta situação imediatamente.
e - ( ) O Peão, em seu primeiro movimento, pode optar por avançar uma ou duas casas.
f - ( ) Um Peão jamais saíra da coluna em que começou a partida.
g - ( ) No Roque, deve-se movimentar primeiro o Rei e depois a Torre.
h - ( ) O Peão é promovido a uma peça de maior valor ao alcançar a oitava linha.
i - ( ) O “En passant” só pode ser feito imediatamente após o avanço do Peão adversário.
j - ( ) O Cavalo só pode pular peças de sua própria cor.
k - ( ) O xeque-mate é um dos tipos mais comuns de empate.
l - ( ) O tabuleiro deve ser posicionado com uma casa angular branca à direita de cada jogador.

Respostas dos exercícios na página 28

Anotação de Partidas

Para identificar as casas do tabuleiro e anotar as partidas de xadrez usaremos neste manual o Método Descritivo. Nele, as **horizontais (ou linhas) são numeradas, de 1 a 8***, iniciando-se a numeração de cada lado. Deste modo, a linha 1 do lado das pretas será a linha 8 do lado das brancas, a linha 7 das pretas será a 2 das brancas e assim por diante.*

As verticais (ou colunas) são identificadas pelas posições iniciais das peças da primeira linha*. Assim, a coluna em que está o Rei na posição inicial é a coluna do Rei. Pode-se então identificar qualquer coluna do tabuleiro: coluna da Torre do Rei, coluna do Cavalo do Rei, coluna do Bispo do Rei, coluna do Rei, coluna da Dama, coluna do Bispo da Dama, coluna do Cavalo da Dama e coluna da Torre da Dama.*

Note que ***as linhas são representadas por números diferentes para cada lado. Já as colunas são as mesmas para ambos os lados****. Isto porque o Rei e a Dama dos dois lados começam nas mesmas colunas, respectivamente. Estude bem o diagrama a seguir:*

Para identificar cada casa do tabuleiro utilizamos as coordenadas linha/coluna*. A posição onde fica a Torre do Rei do lado das brancas, na posição inicial, é então a casa 1TR (1 da Torre do Rei, ou seja: a casa da linha 1, na coluna da Torre do Rei). Esta mesma casa para o lado das pretas será 8TR (linha 8, coluna da Torre do Rei). A casa imediatamente à frente do Rei é portanto a casa 2R (a casa 2R de uma lado é portanto a casa 7R para o outro lado). Sendo assim, o Peão do Rei inicia o jogo posicionado na casa 2R (linha 2 da coluna do Rei).*

As peças são identificadas por suas abreviaturas e seus movimentos são identificados pelas abreviaturas de sua posição inicial e da posição para onde irão se mover.

*Vamos supor que o Peão do Rei (PR) do lado das brancas deseje avançar duas casas em seu primeiro movimento, ou seja, ele pretende ir para a casa 4R (*linha 4 da coluna do Rei para as brancas*). Seu movimento seria anotado como: P2R-*4R (Peão de 2 do Rei para 4 do Rei, ou seja, o peão que está na casa 2R vai para a casa 4R*). Podemos, ainda, utilizar a anotação abreviada: P4R (Peão 4 do Rei). Isto porque sabemos que o Peão somente pode se locomover para a frente, portanto somente o peão que está em 2R poderá, em seu lance inicial, alcançar a casa 4 do Rei.*

8TD	8CD	8BD	8D	8R	8BR	8CR	8TR
7TD	7CD	7BD	7D	7R	7BR	7CR	7TR
6TD	6CD	6BD	6D	6R	6BR	6CR	6TR
5TD	5CD	5BD	5D	5R	5BR	5CR	5TR
4TD	4CD	4BD	4D	4R	4BR	4CR	4TR
3TD	3CD	3BD	3D	3R	3BR	3CR	3TR
2TD	2CD	2BD	2D	2R	2BR	2CR	2TR
1TD	1CD	1BD	1D	1R	1BR	1CR	1TR

Identificação das casas para as brancas